

El juego en los diccionarios de la lengua española: *El Tesoro de la Lengua Castellana o Española* de Sebastián de Covarrubias

Pilar Irureta-Goyena Sánchez
INEF. Universidad Politécnica de Madrid (España)

Rosario Herrero Pérez
Ministerio de Ciencia y Tecnología (España)

I Introducción

“El estudio de toda ciencia comienza por la terminología”. Esta cita, de Lucien Dehoux¹, ha sido utilizada en distintas ocasiones en el ámbito de algunos trabajos que tenían que ver con términos y significados. Es verdad que esta afirmación es muy discutible, como ya apuntara Sebastián de Covarrubias, en distinto contexto, en el epígrafe de uno de los términos contenidos en su diccionario, (el término gata) que finaliza diciendo: “Otros lo entienden diferentemente, no afirmo nada”². Pero a pesar de ello, son las palabras las que indican las ideas, conceptos, acciones y situaciones, y por lo tanto sí parece cierto que las características del conjunto de voces en que se expresa una disciplina tienen mucho que ver con su desarrollo, con su situación en un momento determinado, y con su propia entidad como disciplina.

Nuestra investigación tiene como propósito el estudio de los vocablos que figuran en el diccionario de Sebastián de Covarrubias, impreso en el siglo XVII, vocablos relacionados con el juego, y su comparación en cuanto a determinados aspectos con la primera y última edición de los diccionarios de la Academia de la Lengua Española³.

Pensamos que la incidencia que presentan en este diccionario general de la lengua las voces pertenecientes a este campo semántico refleja en gran medida el peso de estas actividades en la sociedad de la época. Y, por otra parte, su comparación con la última edición del diccionario elaborado por la Academia de la Lengua, aporta datos que nos parecen de gran interés: la pervivencia y vigencia de los términos, los cambios, paulatinos o no, de su significado, que mostrarían la evolución semántica sufrida y ayudarían a explicar algunos términos o frases; y su

ausencia, que podría demostrar la desaparición de juegos, acciones o expresiones, sustituidas o no por otras.

II Metodología

La obra estudiada ha sido objeto de múltiples trabajos en nuestro país, y también fuera de España⁴. En todos los casos se ha tratado de una aproximación desde el juego hacia el diccionario, para definir el término o apoyar en Covarrubias estudios posteriores. En nuestro caso se trata de la aproximación inversa, con el punto de salida en el propio diccionario para llegar a una idea global de los vocablos relacionados con la materia que se contienen en él. Hemos considerado este sistema de aproximación mucho más adecuado que la búsqueda determinada de antemano de vocablos correspondientes a juegos, porque las ausencias eran muy numerosas, y no habríamos podido acceder a información contenida en entradas que no conocíamos pero que sin embargo han resultado pertinentes en nuestro trabajo.

La metodología ha sido la siguiente:

- 1- Revisión del diccionario de la A a la Z, y selección de todos los términos correspondientes a juegos.
- 2- Organización de los términos en subgrupos atendiendo a los diversos componentes que intervienen en los juegos, tales como nombres de juegos, lances, intérpretes, etc.
- 3- Clasificación de los juegos y agrupación de todas las palabras en torno a cada uno de ellos.
- 4- Estudio de la vigencia de los términos a través de la consulta de las dos ediciones citadas del diccionario de la Academia de la Lengua.

III- El diccionario

En mayo de 1610, en Lerma, Felipe III otorga a Sebastián de Covarrubias y Orozco, "nuestro capellán" la cédula para poder imprimir "un libro intitulado Tesoro de la lengua española...muy útil y provechoso para nuestros reinos".

Fue el gramático Covarrubias (Toledo 1539-1612?) capellán de Felipe III, canónigo de Cuenca, Consultor del Santo Oficio, hijo de escritor, versado en historia antigua y gran conocedor de las lenguas latina griega y hebrea.

Su obra más importante fue el *Tesoro de la Lengua Castellana o Española*, cuya primera edición estaba fechada en 1611, en Madrid. Nuestro trabajo se ha realizado sobre una segunda edición de Felipe Maldonado, revisada por Manuel Camarero.

El título de la obra era *Tesoro de la lengua castellana o Española*. Sin embargo, diversos coetáneos del autor lo citan como *Etimologías*, lo que nos confirma el profundo trabajo de esta clase de investigación científica que hay en la obra y la dificultad de nuestro gramático de trabajar con “la mezcla de tantas lenguas de las cuales consta la nuestra”, como dice él mismo.

En su prólogo “Al lector” Covarrubias, recogiendo una metáfora de la alegoría que utiliza más arriba, dice con orgullo: “Yo he buscado con toda diligencia ese tesoro de la lengua castellana y lidiado con diferentes fieras, que, para mí y para los que saben poco, tales se pueden llamar las lenguas extranjeras: latina, griega, hebrea y árábica y con las demás vulgares, la francesa y la toscana...”.

El Diccionario está inundado de frases en griego y hebreo, con sus propios caracteres, y sobre todo en latín. A este propósito Covarrubias señala que “no escribe para romancistas y que sus lectores deben saber latín...” e insiste “los romancistas tengan paciencia... no escribo para ellos”. Frente a este alarde de cultura clásica contrasta la humilde confesión del autor sobre las etimologías árabes: “En la lengua árábica casi todos somos iguales, fuera de algunos pocos que la saben”. Asimismo, la obra maneja referencias etimológicas del francés y el italiano.

Por último, queremos señalar la intención que el autor perseguía: “conformarme con las demás naciones que han hecho diccionarios copiosos de sus lenguas”; es decir su objetivo era hacer un diccionario de la lengua castellana para que pudieran “gozar” de él no sólo la nación española, “pero también todas las demás que con tanta codicia procuran deprender nuestra lengua”.

IV- El juego en el diccionario de Covarrubias

1- Organización de los términos atendiendo a los componentes de los juegos

Se han encontrado 284 términos que pertenecen al campo semántico de los juegos.

Tabla 1.- Relación de términos encontrados en el diccionario de Covarrubias, referentes al juego

A HURTA CORDEL (en hurtado)
A PUNTA Y CABEZA (en punta)
A PUNTA Y CABEZA (en cabeza)
A UNA IDA Y VENIDA (en ida)
ABEJÓN
AFIRMARSE (en firma)
AJEDREZ
ALQUERQUE
ALZAR
ALZARSE EN EL JUEGO (en alzar)
ANDABATES

APRETANTES
ARFIL
ARGOLLA (JUEGO DE ARGOLLA)
ARMAR
ARMAR AL QUE JUEGA (en armar)
ATABAL
ATRAVESAR
BARAJA
BARAJAR (en baraja)
BARRAS
BASTOS

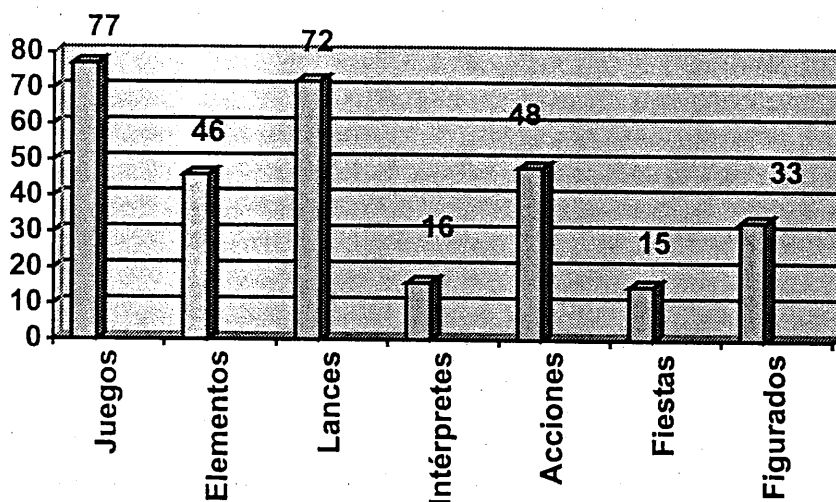
BAZAS	DAR BARATO (en barato)
BIRLOS	DAR CARTAS (en cartas)
BOCAS	DAR CINCO DE CALLE (en cinco)
BOLEAR (en bola)	DAR CINCO DE CORTO (en cinco)
BOLOS (en bola) [como nombre de juego]	DAR CINCO DE CORTO (en largo)
BOLOS (en bola) [como bolo]	DAR CINCO DE CORTO (en corta)
BOTAR	DAR CINCO DE LARGO (en largo)
BOTE	DAR CINCO DE LARGO (en cinco)
BOTIBOLEO (en bote)	DAR UN TODO (en todo)
BOTIVOLEO (en voleo)	DESCARGAR
BRUJULA	DESCARTE (en carta)
CABALLITOS DE CAÑAS (en caña)	DESDICHADO (en dicha)
CABE	DESPINTAR
CABE DE PALETA (en cabe)	DESPINTARSE EL JUEGO (en despintar)
CABE DE PALETA (en pala)	DOBLADILLA (en doblar)
CALVA	DOBLAR LA PARADA
CALVADO (en calva)	DORMIRLAS (en dormir)
CANDELAZO	ECHARSE EN BARAJA (en echar)
CANDELERO DE FLANDES (en candelero)	ENDEREZCOTE (en enderezar)
CAPADILLO	ENGORDAR LA POLLA (en gordo)
CAPADILLO (en chilindrón)	ENTABLAR
CAPONES DE CENIZA	ENTRAR POR CONTADERO (en entrar)
CARGADAS (en descargar)	ENTRETENIMIENTO (en entretener)
CARRO	ENVIDAR
CARTA BLANCA (en carta)	ENVIDAR DE FALSO (en envidar)
CARTA (en descartarse)	ENVIDAR DE FALSO (en falso)
CARTA (en cartas)	ENVIDAR EL RESTO (en envidar)
CASA	ENVITE (en envite)
CASAS DE JUEGO (en juego)	ESCAQUE
CASTILLO Y LEÓN	ESCONDITE (en esconder)
CASTRO (en escaque)	ESPADILLA
CASTRO	ESTA FERMO
CAZA LA OLLA	ESTAR A FIGURA (en figura)
CHAZA	ESTAR EN LOS BOLOS (en bolos)
CHAZADOR	ESTIRAR LA BARRA (en barra)
CHAZAS (en chaza)	EUTROPELIA
CHILINDRÓN	FALTA
CHITA	FARSA
CHOCLÓN	FIESTA
CHUECA	FIGURA
CHUECA (JUEGO)	FLOJO
CIENTO (JUEGO DE LOS) CIENTOS)	FLOR (JUEGO DE LA FLOR)
COLUMPIO	FOLGAR
COPA	FUERZAS DE HERCULES (en fuerza)
CORREGUELA (en correa)	FULLERO
CORRER EL GANSO (en ganso)	GALLINA CIEGA (en gallina)
COSCOJITA	GANAR POR LA MANO (en mano)
COTÍN	GANAR POR PUNTOS (en punto)
CUADERNAS	GARATUSA
CUBILETE	GATA
CUBILETES (en cubilete)	GUARDAR LA GAMBA (en gamba)
CUBILETES (en juego)	GUARDAS
DADO	HACER
DAMA (JUEGO DE LAS DAMAS)	HACER CARRETILLA (en carretero)
DAR A UNO QUINCE Y FALTA (en falta)	HACER CHAZA (en chaza)

HERRON	PALA
HITO	PALAMALLO
HORROS	PALETA (en pala)
JACINTO	PAMPANARROTA
JAQUE	PANDILLA
JAQUE Y MATE	PAPASAL
JUEGO	PAPIROTE
JUEGO DE LA TIRA FLOJA (en flojo)	PARAR (JUEGO DEL PARAR)
JUEGO DE LA TIRA FLOJA (en estira)	PARES Y NONES (en nones)
JUEGO DE MASEJICOMAR (en juego)	PARES Y NONES (en par)
JUEGO DE PASAPASA (en juego)	PARTIDA
JUEGO DEL MASCORAL (en juego)	PASAPASA
JUEGOS (en juego)	PASAR EN EL JUEGO (en paso)
JUEGOS DE MANOS (en juego)	PASATIEMPO (en pasar)
JUEGOS DE MANOS JUEGOS DE VILLANOS (en juego)	PECAR POR CARTA DE MÁS (en carta)
JUEGOS FLORALES (en flora)	PEDRADA
JUEGOS GLADIATORIOS (en gladiadores)	PELOTA
JUEGOS OLIMPICOS (en olimpia)	PELOTA CANSADA (en cansado)
JUEGOS SECULARES (en siglo)	PELOTA DE VIENTO (en viento)
JUGAR (en juego)	PELOTERO
JUGAR A RESTO ABIERTO (en resto)	PEÓN
JUGAR A SACAR PAJAS DE UNA ALBARDA (en paja)	PEONZA
JUGAR AL ALZAR (en alzar)	PICAR
JUGAR AL PALMO (en palmo)	PIE DE GALLO (en pie)
JUGAR AL QUINCE (en cinco)	PIEDRAS
JUGAR DE ANTUVION (en juego)	PINTA
JUGAR DE MANO (en juego)	PIQUE
JUGAR EL SOL ANTES QUE SALGA (en juego)	PONER
JUGAR LA CAPA (en juego)	POSTAS
JUGAR LAS ARMAS (en juego)	POSTURAS
JUGAR LAS CAÑAS (en cana)	PREMIO
JUGAR LOS QUIRIES (en juego)	PRESA Y PINTA
JUGARSE EL GALEOTE (en juego)	PRIMERA
JUGUETE	PROPÓSITO (JUEGO DE LOS PROPOSITOS)
JUGUETON	PULGAR
LADRONCILLOS (en escaque)	QUINAS
LARGO JUGADOR (en largo)	QUIQUIRIQUÍ
LEONEROS	QUITE (en quitar)
LEVANTARSE DEL JUEGO (en levantar)	REBIDAR (en envidar)
LLEVARSE LAS CAPAS (en juego)	REBITE (en envidar)
MANDRON	REBOTE
MANGANILLA	RECHAZAR
MARRO (en marrar)	REEMPUJARLE LA HABA (en haba)
MARRO	REENVIDAR (en reenvite)
MARRÓN (en marrar)	REENVITE
MATADOR	REHACER LA CHAZA (en rehacer)
MATE	REHACER LA CHAZA (chaza)
MEARLE LA PAJUELA (en paja)	REJO
METERSE A LA PARTE (en meter)	RENTILLA (en renta)
MIRAR POR BRÚJULA (en brújula)	REPIQUE (en repicar)
MUÑECA	RESQUITE (en quitar)
NAGONA	RESTO
OLIMPIADAS (en olimpia)	RIFAS
ORILLARSE (en orilla)	SACAR EL JUEGO DE MAÑA (en maña)
	SALIR LA SUERTE EN BLANCO (en blanco)

SIN DAÑO DE BARRAS (en daño)	TRES AL MOHINO (en mohino)
TABLAS	TRES EN RAYA (en raya)
TABLAS (TABLA DE JUEGO)	TRES EN RAYA (en tres)
TACO	TRES, DOS Y AS (en tres)
TAHUR	TRINQUETE
TANTO	TRIUNFO
TANTO ES UNO COMO EN TODOS (en uno)	TROMPA
TEJO (en tejuelas)	TROMPICO (en trompa)
TENER PARES (en pares)	TROMPO (en trompa)
TERCIO	TRUCO
TIEMPO	UNA Y OTRA DE ENVITE (en enviar)
TIRA Y AFLOJA	VEINTE
TOQUE	VENCEDOR (en vencer)
TRAER LA VIDA JUGADA (en jugar [sic])	VIDRIO
TRAER LOS ATABALES (en atabal)	VILORTAS
TRAMPA	VOLEO
TRAMPEAR (en trampa)	VOLVER LA PELOTA (en volver)
TRAMPISTA (en trampa)	VUELTOS
TRAMPOSO (en trampa)	ZANCO
TREBEJOS	ZAPATO ACÁ (en zapato)
TREINTA	ZOZOBRA
TREPAR	

Este conjunto se ha organizado en siete subgrupos menores. Como se puede observar en el gráfico 1, la suma de la distribución (307) es superior a los 284 términos citados porque algunos términos encajan en más de una categoría:

Gráfico 1.- Clasificación de los términos



- Nombres de juegos (77): Tanto si figuran en la voz principal como insertos en las definiciones de otros términos. (Este es el caso del juego de los *ladroncillos*, incluido en la explicación del término *escaque*). Se han considerado también los sinónimos o quasi sinónimos, como la *gallina ciega* y el *zapato acá*. Se ha optado en cambio, por un solo término en aquellos nombres de juegos que por ser palabras compuestas, o por voluntad del autor, figuran con dos y tres entradas, cada una en la letra correspondiente. Este sería el caso del juego de la *tira floja*, reseñado tres veces: en flojo, en tira, y en estira.
- Elementos (46): Se han considerado los instrumentos con los que se juega (*baraja, taco, peonza*), espacios en donde se juega (como la propia *casa de juegos*) y representaciones relativos a los elementos (*figura*, referida a los naipes).
- Lances (72): Se han incluido las situaciones, las suertes y accidentes de los juegos (*entablar*: “Propiamente se dice del juego del ajedrez, cuando al principio se ponen en sus lugares debidos las piezas, en las casas del tablero; y esto es disponerse para la pelea y contienda del juego”; *carta blanca*: “En el juego de los naipes, cuando en todas las cartas que dan al que juega, no hay ninguna figura.”).
- Interpretes (16): Se agrupan tanto las denominaciones de los que ejecutan las acciones (*pelotero*: “El que da las pelotas”), como los adjetivos calificativos sobre ellos (*tahúr* o *leoner*: “Y vulgarmente suelen llamar leoneros a aquellos que en sus casas tienen juegos de naipes o dados y de otros juegos vedados...”).
- Acciones (48): Cualquier actividad relativa al juego. Puede ser de sus intérpretes (“*A hurta cordel*, significa lo mismo [lo que se hace paliada y secretamente], tomado del modo que tienen los muchachos en arrojar las trompas encordeladas que, hurtando el cordel antes que lleguen al suelo, las hacen andar en la palma...”), y también de los elementos (*Botar*: “Dar bote o salto la misma pelota”).
- Fiestas (15): En este apartado es donde ha habido más dificultades para encajar los términos y alguno de los vocablos puede figurar de manera forzada. Son términos muy variados, que tienen como denominador común estar relacionados con el juego como gran espectáculo o fiesta: *juegos olímpicos, juegos gladiatorios*, etc.
- Términos con sentido figurado (33): son casi siempre frases, otras veces refranes, proverbios, derivados del uso en el juego, pero que se aplican a otras situaciones completamente distintas. (*Menear los pulgares*: “Jugar a los naipes brujuleando” y también: “Darse prisa en ejecutar una cosa que se

hace con los dedos”. *Tres al mohino*: “Este refrán tuvo su origen de lo que cada día acontece cuando juegan cuatro, cada uno para sí, y alguno dellos perdiendo se amohina, los demás se hacen a una y cargan sobre él”).

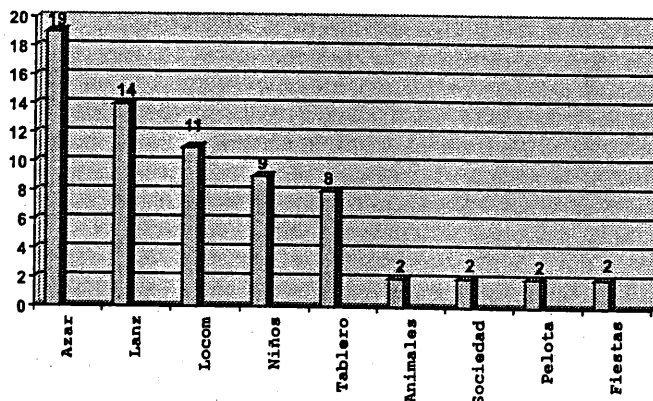
2- Clasificación de los juegos

Para la organización de los juegos, aunque hemos tomado como base clasificaciones existentes de diversos autores⁵, hemos añadido también algunos apartados que no estaban contemplados en ellas, como el de juegos de envite y azar, con gran número de voces. No hemos encontrado ningún término correspondiente a juegos de lanzamiento a distancia como barra, tiro de bola, lanzamiento de pelota, honda, etc., y por otra parte, hemos preferido no incluir los vocablos referentes a juegos de fuerza o lucha, náuticos y acuáticos, porque tienen significados más afines a voces generales del deporte, con poca relación con el juego.

- A) Juegos de envite y azar
- B) Juegos de mesa y tablero
- C) Juegos de movimiento y acción:
 - 1- Juegos de locomoción
 - 2- Juegos de lanzamiento de precisión
 - 3- Juegos de pelota y balón
 - 4- Juegos con animales
- D) Juegos de sociedad
- E) Juegos de niños en general
- F) Fiestas

Aplicando esta clasificación a los 77 nombres de juegos, se obtiene el gráfico siguiente (teniendo en cuenta que las 77 voces quedan reducidas a 69 juegos diferentes, debido a las repeticiones):

Gráfico 2. Distribución de los nombres de juegos



- El sector más numeroso (con 19 registros y un 27%) es el de juegos de envite y azar, con *dados* y *juegos de naipes*.
- Los juegos de lanzamiento de precisión, que están en segundo lugar, con 14 términos, (que suponen un 20%), presentan los *bolos*, y sobre todo *juegos de lanzamiento de discos y monedas* con todas sus variantes (*hito*, *herrón*, *fito*, *chita*).
- Los juegos de locomoción (11 y un 16%) incluyen juegos muy conocidos como el *escondite*, la *gallina ciega* y sus versiones, el *columpio*, y otros menos usuales como la *coscojita* o *andabates*.
- Como caso opuesto, entre los de menor número de términos, tenemos los juegos con animales con sólo dos entradas. Uno de ellos es *correr el ganso*, que dice así: “Correr el ganso, regocijo que se hace por carnestolendas, atándole en una soga en medio de la calle; los que pasan corriendo, procuran arrancarle el pescuezo, y como está bien trabado, suele arrancarles él de la silla...”. Y el otro es el *juego de la gata*, que se define: “Antiguamente debieron usar cierto juego en la ribera del río con un gato, y ganaba el que le metía dentro dél; pero como se defiende con uñas y dientes era dificultoso y peligroso. Otros lo entienden diferentemente, no afirmo nada”.

3- Términos asociados a cada juego

Resulta interesante tratar de establecer correspondencias entre cada uno de los 284 términos y su juego correspondiente. No siempre los vocablos se refieren a un solo juego, sino que muchas veces se trata de significados que tienen que ver con varios juegos a la vez, o que se pueden aplicar a todo el campo semántico que estamos tratando. Los resultados obtenidos han ido en paralelo con los anteriores:

Tabla 2.- Términos asociados a cada juego (más de 10 términos)

Juegos de envite y azar	46
Naipes	40
Pelota	26
Juego en general	18

Ajedrez	14
Argolla	13
Bolos	13

En la tabla se reflejan solamente los resultados superiores a 10 términos por familia, y se observa que el grupo más numeroso (con 46) son los acciones, lances y elementos de juegos de envite y azar, del que hemos eliminado los términos que se aplican exclusivamente a los naipes, clasificados en un grupo aparte (con 40 ocurrencias). Sumando ambos aportan un total de 86 términos que suponen algo más de la mitad de los términos considerados en la tabla.

Merece la pena destacar el elevado número de ocurrencias relativas al juego de pelota, que incluyen todo tipo de expresiones: lances, intérpretes, acciones, etc., que se representan en la tabla 3.

Tabla 3.- Términos asociados al juego de la pelota.

TÉRMINO	DEFINICIÓN
Botar	Dar bote o salto la misma pelota
Botar	En el juego de la pelota, es jugarla del bote, sacándola
Bote	Otras veces bote significa golpe, como en la pelota bote, el que da en el suelo
Botiboleo	Botiboleo el golpe que se da en el aire antes de que caiga en tierra
Botivoleo	Cuando inmediatamente que llega la pelota al suelo, sin dejarla hacer bote formado, la levantamos en el aire, volviéndola al contrario
Chazas	Señal que se pone en el juego de la pelota sobre el mismo lugar donde la tienen, si es a chazas corridas, o a donde da el segundo bote. Dicen algunos ser nombre italiano...
Chazador	Chazador
Chazas	Pero otros dicen ser francés del verbo chasser, que vale echar fuera; por cuanto las propias chazas son las que salen fuera por el medio, después que han dado el bote dentro del juego...
Cotín	El golpe que se da a la pelota, torciendo el codo; y así se dijo cuasi cobdtin, a cubitu, vel a verbo graeco, kopto, caedo, percutio, por ser modo de herir la pelota.
Dar a uno quince y falta	Hacerle tanta ventaja que le puede dar partido, porque sería conciencia jugar con él taz a taz, teniéndole ganado el dinero
Falta	Término de jugadores de pelota, cuando pierde; y hay muchas diferencias de faltas...
Flojo	Se dijo flojo, cuasi flojo, de folis, que es la pelota de viento, que tiene en sí fuerza ni peso
Folgar	Sosegar, de folis, fuelle o pelota o cosa que está vacía

TÉRMINO	DEFINICIÓN
Hacer chaza	Hacer chaza
Pala	Instrumento con que se juega a la pelota
Pelota	Instrumento conocido con que se juega...
Pelota cansada	La que ha perdido ya la fuerza del movimiento violento y se cae ella de su propio peso
Pelota de viento	Pelota de viento, vide supra verbo pelota
Pelotero	El que da pelotas
Rebote	Término de jugadores de pelota; bote y rebote
Rechazar	Rehacer las chazas en el juego de la pelota
Rehacer la chaza	Término de jugadores de pelota
Rehacer la chaza	Volver a jugar a la pelota
Tiempo	En la música, en el juego de la esgrima y en el de la pelota, usan deste término...
Trinquete	El juego de pelota cubierto, cuales son los de los corredores; díjose así, cuasi triquete, por los tres ángulos que tiene cerrados. La pelota con que aquí se jugaba se llamó trigonalis, a trigone, que es la que agora se usa...
Voleo	Boleo. Se dijo de volea, y es el golpe que se da a la pelota cuando vienè en el aire, como volando, antes de que haga bote en el suelo. Voleo se dijo del verbo griego Boleo, percutio, porque se hiere la pelota de golpe
Volver la pelota	Desquitarse en la misma moneda del que no ha querido hacer tiro; tomado del juego, que unos están al sacar en el dentro y otros en el fuera al volver

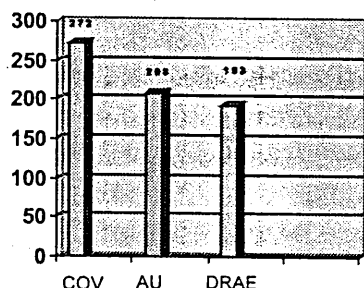
Por el contrario, existe un gran número de juegos para los que sólo hemos encontrado uno o dos términos asociados (y cuando es sólo uno es el nombre del juego): *abejón, chueca, damas, estafermo, tres dos y as, a punta y cabeza, juego de los propósitos*, etc.

4 - Vigencia de las voces

Para esta aproximación se han utilizado el diccionario de la Real Academia Española en sus ediciones primera y última (en los gráficos AU y DRAE respectivamente).

4.1- Número de términos de Covarrubias presentes en los otros diccionarios

Gráfico 3.-Número de términos de Covarrubias presentes en los otros diccionarios



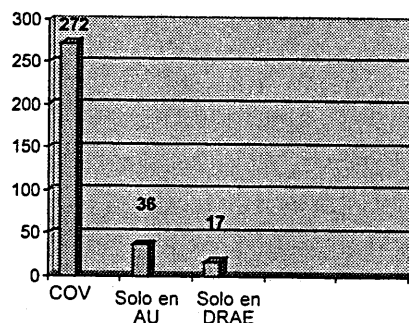
Se observa una evolución muy razonable en la presencia de los términos en los diccionarios posteriores. De los 272 ítems contemplados por Covarrubias en el siglo XVII, 208 (que suponen un 79%) permanecen en el Diccionario de Autoridades del XVIII, y 193 (es decir, un 65%) en la versión actual del DRAE. Quizá la excesivamente pequeña diferencia entre estos dos últimos (con dos siglos de distancia en el tiempo) se pueda explicar no sólo por la desaparición del uso de las palabras,

sino también por las nuevas tecnologías que existen actualmente y que permiten la recogida de datos y proceso de los mismos de manera más exhaustiva.

4.2.- Términos de Covarrubias que aparecen sólo en uno de los diccionarios

La segunda columna se refiere a vocablos que se encuentran únicamente en el diccionario de Autoridades del siglo XVIII, y que no han sido recogidos posteriormente por el DRAE dos siglos después. Sin entrar en profundidad, este hecho puede ser asumido como lógico, pensando que los vocablos están actualmente fuera de uso porque desaparecieron en algún momento durante estos dos siglos. Sin embargo, merece la pena mostrar algunos ejemplos de la columna

Gráfico 4.- Términos de Covarrubias que aparecen sólo en uno de los diccionarios



tercera de la tabla, términos que no se recogieron en el diccionario del S. XVIII, pero han sido recuperados posteriormente por la Real Academia de la Lengua y figuran en la última edición del DRAE:

Coscojita:

- En Covarrubias: “Es un cierto juego de los muchachos, que llevando el un pie encogido y cojo, van saltando con el otro, y si tocan con ambos la tierra, pierden, y si toca alguno de los compañeros con el pie cojo gana; y al uno y al otro... Es juego muy antiguo, que los latinos llamaron *ludus empusae*.”
- En DRAE: “Rayuela, juego que consiste en andar a la pata coja y sacar el tejo con el pie de ciertas divisiones trazadas en el suelo.”

Entrar por contadero:

- En Covarrubias: “En el juego dicen cuando a uno dan ruines cartas que no le entran.”
- En DRAE: “fr. fig. y fam. Entrar, o salir, por paraje tan estrecho, que solamente se puede pasar por él uno a uno” (Se recupera solamente el sentido figurado, y no se refleja como tomado de ningún juego).

5- Otros aspectos de interés

- 1.- Se observa una presencia abundante de citas, que básicamente son de tres tipos:
 - A) Citas a expertos que hablan del origen de las palabras, de su etimología, etc., tales como Antonio de Nebrija, el padre Guadix, Diego de Urrea, etc.
 - B) Citas que hacen referencia a los clásicos: Ovidio, Virgilio, Marcial, Macrobio, Hipócrates...
 - C) Proverbios y refranes, que en el ejemplar que hemos manejado se encuentran además relacionados al final de la obra.

Como ejemplos, apuntamos los siguientes:

Alquerque:

“Es un juego de piedrecillas, sobre un tablero rayado que hace diversos cuadros, y por las rayas van moviéndose, y cuando hallan tercera casa vacía del contrario, pasan a ella, ganándole la piedra que estaba en medio...”

En griego se llama este juego *schyraphia* (Vitrubio, lib. 7, cap. 6). Estas pedrezuelas en los tableros de los ricos eran hechas con arte, o de cristal o de vidrio, porque salían de sus casillas a robar, se llamaron

latrunculos (Marcial, ad Paulum lib. 7). El Padre Guadix dice que el nombre es arábigo, y lo mismo que en castellano llamamos castro, porque tiene semejanza con el tablero rayado donde se juega a la castramentación lineada en planta. Diego de Urrea dice ser juego de pedrezuelas sobre rayas, y que en su término arábigo es *herequetum*, que vale movimiento, del verbo *hereque*, que significa mover...”

Cubilete:

“Séneca, epístola 45. También llaman cubiletes ciertos vasillos en que echan los dados para evitar que tirándolos con la mano en el tablero no hagan algún engaño los que juegan; llámase este cubilete *fritilus*, por el sonido que hacen los dados cuando se menean dentro de él. Marcial le llamó *turricula*, porque es a modo de un cubo de torre”.

- 2.- Las definiciones tienen un tratamiento muy desigual en cuanto a su nivel de descripción: junto a descripciones muy prolijas como algunas de las que se han presentado, otras son simplemente una breve frase: “*Pampanarota*: juego antiguo que juegan los mozos y las mozas”.
- 3.- Las explicaciones en las definiciones abarcan desde las puras etimologías, (*Nones*: “El número que se opone a pares; nació del juego que llaman a pares y nones, porque el uno decía par est y el otro non est, y corrompido se dijo pares y nones”), hasta ricas definiciones del nombre de los juegos (*Pasapasa*: “Juego que llaman de manos y juego de pasapasa; porque con unas pelotillas y unos cubiletes dan a entender se pasan de un cubilete a otro, con sólo tocar el maestro con el palillo. Esto lo hacen con gran sutileza y todo lo demás, de manera que los que no están muy advertidos se admiran...”).
- 4.- Muchos vocablos son sinónimos o quasi sinónimos, aludiendo a diferentes maneras de nombrar un mismo juego.

Tabla 4.- Muestras de sinónimos en los nombres de los juegos

TÉRMINO	SINÓNIMO I	SINÓNIMO II
Gallina ciega	Andabates	Zapato acá
Ajedrez	Castro	Escaques
Masejicomar	Masecoral	Pasapasa
Quiquiriquí	Dormirlas	

5. Se observan definiciones distintas para un mismo juego, con dobles y triples entradas. Las definiciones en esos casos suelen ser similares, pero siempre varían algo, a veces en lo que se refiere a la clase de jugadores, como se puede ver en la tabla 5.

Tabla 5.- Juegos con entradas múltiples

JUEGO	EXPLICACIÓN 1	EXPLICACIÓN 2	EXPLICACIÓN 3
Castro	En <i>castro</i> hay una pequeña explicación	En <i>escaque</i> se da con detalle	
Tira-floja	En <i>estira</i> , como un juego de muchachos	En <i>flojo</i> , similar explicación pero para doncellas	En <i>tira</i> , como juego de niños, más detallado
Tres en raya	En <i>raya</i> , como un juego de niños	En <i>tres</i> de forma muy similar, como un juego de muchachos	

6.- Las definiciones de los términos se recogen a veces bajo entradas alfabéticamente muy lejanas, y relacionadas casi vagamente. Como ejemplos, *cabe de paleta* está en *pala*, *dar cinco de corto* está en *largo*, y *traer la vida jugada* está en *juglar*.

7.- Por último, se han encontrado algunas entradas que pueden considerarse como sorprendentes. Para servir de ejemplo, seleccionamos las siguientes:

- *Julepe*: No se encuentra recogido como juego, sino como “Bebida dulce que se da para refrescar por vía de medicina. Es nombre arábigo, lo mismo que jarope.”
- *Naipes*: No aparece tampoco con el sentido de cartas de la baraja, sino como “Libro desencuadernado en que se lee comunmente en todos estados, que pudiera estar en el catálogo de los reprobados. Dijeronse naipes de la cifra primera que tuvieron, en la cual se encerraba el nombre del inventor. Eran una N y una P, y de allí les pareció llamarlos naipes; pero las dichas letras decían Nicolao Pepin. Tamarid piensa ser arábigo, y lo mismo el Brocense.” Sin embargo, el término naipes aparece como tal en muchísimas de las definiciones del diccionario como distintos juegos de naipes o situaciones diferentes, por ejemplo en *carta blanca*: “En el juego de los naipes, cuando en todas las cartas que dan al que juega, no hay ninguna figura”.
- *Vilorta*: Muestra de pervivencia; como variante localista de la chueca⁶, se encuentra recogida en los tres diccionarios. En Covarrubias se define así: “En tierra de Salamanca usan un juego aldeano, casi semejante al de la chueca, el cual llaman vilorta. Ponen sus pinas los que han de jugar, y gana el que pasa una pelota por medio de la de sus contrarios; jueganla con unos cayados cortos y las sortijas dellos están encordeladas con cuerdas de vihuela, a modo de raquetas, y por aquella vuelta redonda que hacen se llamaron vilortos. Los estudiantes suelen jugarle en el teso y darse unos a otros muy buenas caídas”.

VI- Conclusiones

Como ya se ha dicho, el carácter de investigación en curso de este trabajo no permite extraer conclusiones muy detalladas, pero sí se puede inferir lo siguiente:

- 1.- En general, el conjunto de términos encontrados responde a las actividades en cuanto a ejercicio y juego practicado por la sociedad española del XVII, según se advierte en la consulta de la bibliografía que recopila o trata los juegos en la época, aunque hay algunos juegos reseñados por Covarrubias para los que no encontramos ninguna otra referencia⁷.
- 2.- Hay juegos cuya desaparición en los diccionarios va aparejada con una desaparición real, o al menos no encontramos en la bibliografía alusiones a la práctica actual de dichos juegos con el mismo nombre, aunque sí referencias a que se jugaron en algún momento⁸.
- 3.- La gran mayoría de nombres de juegos que figuran en los tres diccionarios perviven como práctica en la actualidad, (calva, marro, pelota, bolos, zancos, barra, escondite, argolla, tejo, calva) aunque esta práctica a veces no sea generalizada y forme parte de la cultura lúdica de regiones determinadas⁹.
- 4.- Probablemente, muchos de los vocablos que han desaparecido lo hicieron debido a su propia indefinición, manifiesta ya en Covarrubias, y se observa también cómo los términos sinónimos han permanecido en ocasiones y, en cambio, han desaparecido en otras¹⁰.
- 5.- Las numerosas citas presentes en el diccionario no sólo pueden explicar la etimología, tratada ampliamente por Covarrubias, sino que además establecen un nexo entre los juegos conocidos en el siglo XVII y los juegos de la antigüedad. Así por ejemplo, en *columpio* se menciona a Julio Pólux, Servio y Virgilio, y en el *juego de cañas* a Julio Ascanio, Horacio, y de nuevo Virgilio.
- 6.- Por último, recordar que hay líneas de trabajo abiertas en varios aspectos que podrán dar un paso más en el conocimiento de las relaciones entre ideas, palabras y refranes, y actividad física y juegos.

NOTAS

- 1.- Dehoux, Lucien: "Sobre la terminología de la educación física", en: 7 *Citius, Altius, Fortius* 3 (1967), 301-326, p.303.
- 2.- Covarrubias Orozco, Sebastián de: *Tesoro de la lengua castellana o española*. Edición de Felipe C.R. Maldonado, revisada por Manuel Camarero. Madrid, Castalia, 1995, p.583.

- 3.- La primera edición del diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, conocida como *Diccionario de Autoridades*, fue impresa por Francisco del Hierro en 1726-37. Nuestro trabajo se ha basado en la edición facsímil de Gredos publicada en 1990. En cuanto a la última, hemos utilizado la versión en CD-ROM: Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*. 21 ed. Madrid, Espasa, 1998.
- 4.- Ver, por ejemplo, Clare, Lucien: *La quintaine, la course de bague et le jeu des têtes*. Paris, CNRS, 1983.
- 5.- Al respecto, véase las clasificaciones de García Serrano (1974) y de Renson y Smulders (1978-81) en: Moreno Palos, Cristóbal: *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid, Alianza, 1992, p.21-22. Véase también: Pelegrín, Ana: *Repertorio de antiguos juegos infantiles*. Madrid, CSIC, 1998, p. 18-19.
- 6.- Moreno: *Juegos*, p.156.
- 7.- Es el caso de los ladroncillos, la brújula, los propósitos, pampanarota, cazalaolla, reempujarle la haba, que no figuran en Pelegrín: *Repertorio*.
- 8.- Como ejemplo, Castillo y León, que figura en Pelegrín: *Repertorio* 167.2.
- 9.- Consultar: Maestro, Fernando: *Del Tajo a la Replaceta: juegos y divertimentos del Aragón Rural*. Madrid Ediciones 94, 1996; Blanco García, Tomás: *Para jugar como jugábamos: colección de juegos y entretenimientos de la tradición*. Salamanca, Diputación, 1995; Berloquin, Pierre y Vitoux, Frédéric: *El libro de las diversiones*. Palma de Mallorca, Olañeta, 1997; García Benítez, Antonio: *Antología de juegos de Jaén*. Jaén, Diputación provincial, 1990; Andrés Martín, Faustino: *Juegos y deportes autóctonos*. Salamanca, Diputación, 1987; Jurado Soto, Juan José, López de la Nieta Moreno, Manuel, Yagüe Sanz, Victoriano: *Juegos de Madrid*. Madrid, Caja Madrid, 1998; Gracia Vicién, Luis: *Juegos tradicionales aragoneses*. Zaragoza, Librería General, 1978.
- 10.- El vocablo *andabates* deja de utilizarse, configurándose la gallina ciega como nombre conocido y popular del juego.